



## GHOSTBUSTERS™

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill out the card below, place in a stamped envelope and mail to the following address:

ACTIVISION (UK) INC.  
15 Harley House  
Marylebone Road  
Regent Park,  
London N.W.1 5HE, UK

10/84



NAME	
ADDRESS	
POSTCODE	

Please print in BLOCK CAPITALS

Hey, Anybody Seen A Ghost?

Matter of fact, yes. Many ghosts are right now winging their way to the infamous spook central. And only you can avert a disaster of biblical proportions. To save the city you must make it to the top of the Temple of Zuul. This can only be accomplished after you've caught many ghosts, earned more money than you originally started with, and side-stepped constant danger. Now go ahead. Show 'em how they do it downtown.

Hé ! est-ce que quelqu'un a vu un fantôme ?

Eh bien, oui, en fait ! Pas un, mais des nuées de fantômes, qui cherchent en cette seconde même à se faulxier dans ce lieu mal famé, le centre de rassemblement des revenants. . . Vous seul pouvez conjurer la catastrophe monumentale qui se prépare. Pour sauver la ville, il vous faudra parvenir tout en haut du Temple de Zuul, ce que vous ne pourrez accomplir que lorsque vous aurez attrapé un grand nombre de fantômes, gagné beaucoup plus d'argent que vous n'en possédez au départ et esquivé des périls sans nombre. Allez-y, montrez-leur un peu comment on s'y prend au centre-ville !

Hallo! Kürzlich jemand ein Gespenst gesehen?

Tatsache ist: Ja. Eine Unmenge von Gespenstern sogar, die gerade dabei sind, zur berühmigten Spukzentrale zu flattern. Und Sie sind der einzige, der ein Unheil apokalyptischer Größe abwenden kann. Doch um die Stadt zu retten, müssen Sie die Spitze des Tempels von Zuul erreichen. Das können Sie aber nur, nachdem Sie viele Gespenster gefangen haben, mehr Geld verdient haben, als Sie am Anfang hatten und den Gefahren, die hinter jeder Ecke lauern, erfolgreich ausgewichen sind. Nun, fangen Sie an! Sie werden es denen schon zeigen, wie es die Profis machen.

L'ha visto nessuno un fantasma?

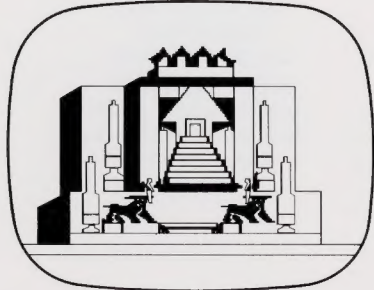
Sì, perché ce ne sono tanti. E sai dove vanno? Alla ignobile centrale fantasmici. Il tuo compito? Prevenire un disastro di proporzioni colossali. Per salvare la città dovrà raggiungerla la cima del Tempio di Zuul dopo aver catturato il maggior numero possibile di fantasmi, evitato ogni eventuale pericolo e guadagnato più soldi di quanti ne avevi all'inizio del gioco. Forza amico! Mostra di che tempra sei.

¿Acaso alguien ha visto a un fantasma?

En realidad, sí. Gran cantidad de fantasmas se encuentran en este preciso instante volando hacia la terrible central de los espectros. Y solamente usted puede prevenir un desastre de proporciones apocalípticas. Con el fin de salvar a la ciudad, usted debe llegar a la cima del Templo de Zuul (Templo of Zuul); pero esto solamente puede lograrse luego de haber capturado muchos fantasmas, luego de haber ganado más dinero de aquel con el cual comenzó originalmente, y tras haber evadido constantes peligros. ¡Adelante! Demuéstreles como lo hacen en la ciudad.

Hallo, heeft er iemand een geest gezien?

Nu je het zegt, ja. Een hele groep geesten fladdert net voorbij op weg naar de beruchte spoken centrale. Nu bent u de enige die een ramp van bibelse proporties kunt verhinderen. Om de stad te rodden moet u zich een weg banen naar de top van de Tempel van Zuul. Dit doel kan alleen bereikt worden nadat u zich een vergoeding hebt, meer geld verdient hebt dan waarmee u begonnen bent, en voortdurend gevaar uit de weg bent gegaan. Vooruit nu. Laat ze eens zien hoe ze dat in de stad voor elkaar krijgen.



### GETTING STARTED

- Turn on computer and disk drive, insert disk, and plug a Joystick into port one.
- Type: LOAD "\*\*\*\*", 8, 1
- Press **RETURN**. Title screen will appear, followed shortly by the Ghostbusters sing-along. Hitting the **SPACE BAR** at any time during the sing-along makes the computer yell "Ghostbusters!"
- Press **F1** for introduction screen. To go directly to vehicle selection, press **F3**.
- Pause the game by hitting **RUN/STOP**. To continue, hit **RUN/STOP** again.
- To return to title screen, hold **RUN/STOP** down, and hit **RESTORE**.
- To load your cassette: Press down the **SHIFT** key. Without releasing the **SHIFT**, press down the **RUN/STOP** key. Release the **RUN/STOP** key and then the **SHIFT**. Your T.V. will read—"Press play on tape." After you have pressed "play," your screen will go blank while the game is loading. This should only take a few minutes. To begin, press **F1** or **F3**.
- To load other systems see enclosed insert card.

### GHOSTBUSTERS FRANCHISE

To begin your Ghostbusters franchise, you will need to go through a series of screens selecting the equipment for the franchise. When you leave the title screen by pressing **F1** or **F3**, you will enter the first franchise selection screen. The computer will print out a message in English, when it first stops, you should enter your name, last name first, and press **RETURN**. The computer will then ask you in English if you have an account.

If you have an account:

Enter the letter **Y**, and press **RETURN**. At this point the computer will ask you what your account number is, and you should enter that number. The computer will then go on to the vehicle selection screen, and the amount you have in your account will be displayed in write numbers on the screen.

If you do not have an account:

Enter the letter **N** and press **RETURN**. At this point the computer gives you \$10,000 as a start-up account, and you proceed to the vehicle selection screen.

### GHOSTBUSTING VEHICLE SELECTION

You now are presented with the option of four different vehicles to use during the game. You may either view any of the cars by pressing the space bar on your C64, pressing the number of the car you wish to view, and pressing **RETURN**; or you may purchase any of the cars simply by pressing the number of the car you choose, and pressing **RETURN**.

The four cars which are available are as follows:

- The compact, with a cost of \$2,000, carries 5 items of cargo and has a top speed of 75 miles per hour.
- The 1963 hearse costs \$4,800, carries 9 items of cargo, and has a top speed of 90 miles per hour.
- The station wagon costs \$6,000, carries 11 items of cargo, and has a top speed of 110 miles per hour.
- The high performance car costs \$15,000, carries 7 items of cargo, and has a top speed of 160 miles per hour.

When you have decided which car you want, and have purchased it, you will move on to the equipment selection screens.

### EQUIPMENT SELECTION SCREENS

#### Screen 1: Monitoring Equipment

In this screen, you can purchase the PK energy detector, image intensifier, and marshmallow sensor. The amount of money you have remaining, after purchasing your car, is displayed in the upper right corner of the screen in white numbers. Each of the items on this screen has a cost displayed in the right-hand column; as you purchase items, the cost of these items will be deducted from the amount of money you had remaining.

Use the joystick to control the forklift and place the items you want in your car. To move on to the next equipment screen, type the number **2**.

#### Screen 2: Capture Equipment

The items which can be purchased from this screen are Ghost bait, Traps, and the Ghost vacuum. Note that traps are required, so you must purchase at least one trap. The procedure for purchasing items from this screen is the same as for the monitoring equipment screen. To move on to the final equipment screen, type the number **3**, and press **RETURN**.

#### Screen 3: Storage Equipment

On this screen you can purchase the portable laser confinement system at a cost of \$8,000. (Be sure you have enough cash remaining in order to buy it!)

When you have purchased all the items you want for your franchise, type **E** and you will go to the city map portion of the game.

### BUILDING A TEAM

Follow instructions on the screen to buy and outfit your vehicle, to pick up and release supplies with the forklift, press the Joystick button. Keep an eye on credit available (upper right corner).

- PK ENERGY DETECTOR** warns of an approaching ghost, called a "Slimer," by turning a building pink when you pass it.
- IMAGE INTENSIFIER** makes Slimers easier to see when you are trying to catch them.
- MARSHMALLOW SENSOR** warns you of the impending approach of the dreaded Marshmallow Man by turning a building white when you're by it.
- GHOST VACUUM** sucks up itinerant ghouls (called "Roamers") as you travel the streets of the city.
- GHOST TRAPS** are what you use to catch and store Slimers. Each trap holds one Slimer. Without them, you cannot earn money.
- GHOST BAIT** attracts Roamers, which periodically gather to form the Marshmallow Man. Without **BAIT**, you cannot stop him. (See **IMPORTANT SAFETY TIPS** below.) You get five dollars of bait when purchased.
- PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM** stores ten Slimers in your vehicle. Saves travel time back to GHQ for more traps.

### MAP SCREEN

A map of the city appears, with Zuul's horrible temple in the center and GHQ at the bottom. Red flashing buildings indicate the presence of a Slimer.

- Guide your vehicle to red flashing buildings leaving as short a trail as possible to reach building. As you do this, freeze any Roamers that are moving to Zuul by touching them.
- To position yourself at buildings directly above the street, push the button. To position yourself at buildings below the street, pull back Joystick and push the button.

### THE STREETS

Steer the vehicle at passing Roamers (if you have frozen any) and push the button to vacuum them up. This keeps them from getting to the Temple of Zuul. The city's PK energy reading jumps 100 for each Roamer that gets to Zuul.

### BUSTING GHOSTS

When you arrive at the site of the disturbance, take the following steps with the Joystick:

- Direct the first Ghostbuster toward the center of the building and push the button to deposit the trap. Then move him to the far left of the screen, turn him towards the trap, and push the button again.
- The second Ghostbuster appears. Direct him to the far right of the screen, turn him towards the trap, and push the button. Both Ghostbusters will power on their negative ionizer backpacks.
- Move your Ghostbusters inward to trap the Slimer between the streams. But do not—repeat **DO NOT**—cross the streams.
- When you have the Slimer over the trap, push the button. The trap will pull him in. (Be precise. If you miss, you know what will happen.)
- Every trapped Slimer increases your credit rating. The amount earned depends on how quickly you respond. Your accumulated credit is shown on the screen at all times.

### IMPORTANT SAFETY TIPS

- Hit the **SPACE BAR** during the game for a status report.
- Every escaped Slimer adds 300 to the city's PK energy level.
- Beware that monolith of marshmallow monstrosity. When a **MARSHMALLOW ALERT** flashes at the bottom of the screen, the Roamers will quickly run to form him. You must immediately hit the "B" key on the keyboard to drop a dollop of bait before he stomps any buildings.

### END OF GAME: THE TEMPLE OF ZUUL

The game ends one of three ways:

- The Gatekeeper and Keymaster join forces at the Temple of Zuul and you have **not** earned more money than you originally started with.
- Once the Gatekeeper and Keymaster have joined forces at Zuul, and you **do** have sufficient credit, you are not able to sneak two of your three Ghostbusters into the entrance of Zuul.
- You successfully reach the top of the Temple of Zuul by sneaking two Ghostbusters into its entrance.

### MISE EN ROUTE

- Mettez l'ordinateur et le lecteur de disque en marche, insérez le disque et branchez un joystick sur la prise 1.
- Tapez : LOAD "\*\*\*\*", 8, 1.
- Appuyez sur **RETURN**. L'écran titre apparaît, suivi quelques instants plus tard du thème musical des Ghostbusters. Si vous tapez la **BARRE D'ESPACEMENT** pendant que vous écoutez cet air, l'ordinateur s'écrit "Ghostbusters !"
- Pressez **F1** pour obtenir l'affichage d'introduction. Pour passer directement à la sélection de véhicules, appuyez sur **F3**.
- Pour interrompre le jeu, appuyez sur **RUN/STOP** : pour recommencer à jouer, tapez sur cette même touche une deuxième fois.
- Pour retrouver l'écran titre, maintenez la touche **RUN/STOP** abaissée pendant que vous appuyez sur **RESTORE**.
- Pour charger votre cassette de jeu : appuyez sur la touche **SHIFT** et, sans la relâcher, pressez **RUN/STOP**. Relâchez cette dernière touche, puis **SHIFT**. L'écran affiche alors "Press play on tape."
- Appuyez aussitôt sur la touche de lecture du magnétophone. L'écran se vide pendant que le jeu se charge, ce qui ne devrait pas prendre plus de quelques minutes. Pour commencer à jouer, appuyez sur **F1** ou sur **F3**.
- Pour tous renseignements sur le chargement du jeu ou d'autres systèmes, reportez-vous aux consignes que vous trouverez dans l'emballage.

### CONCESSION GHOSTBUSTERS

Pour faire démarrer votre concession Ghostbusters, il vous faudra parcourir une série d'écrans et choisir le matériel qui vous est nécessaire. Lorsque vous quittez l'écran titre en appuyant sur **F1** ou **F3**, le premier écran de sélection relatif à votre concession apparaît. L'ordinateur affiche un message en anglais auquel vous devez répondre, dès qu'il se sera arrêté, en donnant vos nom et prénom, dans cet ordre : appuyez ensuite sur **RETURN**. L'ordinateur vous demande alors, toujours en anglais, si vous avez un compte.

Si vous avez un compte :

Tapez la lettre **Y** et appuyez sur **RETURN**. L'ordinateur vous demande alors votre numéro de compte, que vous devez inscrire, puis passe à l'écran de sélection de véhicules. Le montant dont vous disposez dans votre compte est affiché en blanc sur l'écran.

Si vous n'avez pas de compte :

Tapez la lettre **N** et pressez **RETURN**. L'ordinateur vous donne 10 000 dollars pour commencer et vous fait passer à l'écran de sélection de véhicules.

### SELECTION DE VEHICULES POUR L'OPERATION GHOSTBUSTERS

Vous avez à présent le choix entre quatre véhicules différents à utiliser pendant le jeu. Vous pouvez soit les visualiser un à un en appuyant sur la barre d'espacement de votre C64, en tapant sur le numéro de la voiture que vous voulez examiner et en pressant la touche **RETURN** ; soit acheter directement la voiture de votre choix en tapant simplement son numéro et en appuyant sur **RETURN**.

Les quatre véhicules à votre disposition sont les suivants :

- La compacte, qui coûte 2000 dollars, peut transporter une cargaison de 5 équipements, et sa vitesse maximale est de 75 miles par heure.
- Le corbillard 1963 se vend 4800 dollars, peut contenir jusqu'à 9 équipements et atteindre la vitesse de 90 miles par heure.
- La familiale, au prix de 6000 dollars, peut transporter 11 équipements et rouler à la vitesse de 110 miles par heure.
- La voiture hautes performances vaut 15 000 dollars, transporte 7 équipements et peut atteindre 160 miles par heure.

Lorsque vous aurez fait votre choix et acheté le véhicule qui vous convient, l'ordinateur vous fait passer aux écrans de sélection de matériel.

### ECRANS DE SELECTION DE MATERIEL

#### Ecran 1 : équipements de surveillance

Vous pouvez acquérir, à partir de cet écran, le détecteur d'énergie maxi, l'intensificateur d'image et le détecteur de guimauve. Le solde de votre compte, après l'achat de votre voiture est affiché en chiffres blancs dans le coin supérieur droit de l'écran, le prix de chacun des articles étant inscrit dans la colonne de droite ; au fur et à mesure que vous achetez ces équipements, le coût en est débite de votre compte.

Servez-vous du joystick pour charger les articles sélectionnés dans votre véhicule au moyen du chariot élévateur. Pour passer à l'écran de sélection de matériel suivant, tapez **2** et appuyez sur **RETURN**.

#### Ecran 2 : équipements de capture

Les équipements qui peuvent être achetés à partir de cet écran sont l'amorce à fantôme, les pièges et l'aspirateur de fantômes. Remarque : les pièges étant indispensables, vous devrez en acheter au moins un. Pour acquérir ces articles, suivez la méthode décrite pour les équipements de surveillance. Pour passer au dernier écran de sélection de matériel, tapez le chiffre **3** et pressez **RETURN**.

#### Ecran 3 : matériel d'emprisonnement

C'est à partir de cet écran que vous pourrez acquérir la cellule portable à laser, qui vaut 8000 dollars (vérifiez qu'il vous reste assez d'argent pour cet achat !)

Lorsque vous aurez acheté tout le matériel dont vous voulez équiper votre concession, tapez **E** et passez au plan de la ville.

### POUR ACQUERIR UNE CONCESSION (BUILDING A FRANCHISE)

Suivez les instructions affichées sur l'écran pour acheter et équiper votre véhicule, pour ramasser et décharger des fournitures à l'aide du chariot élévateur, appuyez sur le bouton du joystick. Surveillez votre marge de crédit (angle supérieur droit de l'écran).

- LE DETECTEUR D'ENERGIE MAXI (PK ENERGY DETECTOR)** vous avertit de la proximité d'un fantôme visqueux, dit "Slimer," en colorant en rose le bâtiment que vous longez.
- L'INTENSIFICATEUR D'IMAGE (IMAGE INTENSIFIER)** rend ces Slimers plus facilement visibles lorsque vous essayez de les attraper.
- LE DETECTEUR DE GUIMAUVE (MARSHMALLOW SENSOR)** vous avertit de l'arrivée imminente du sinistre homme de guimauve, dit "Marshmallow Man," en rendant blanc le bâtiment que vous longez.
- L'ASPIRATEUR DE FANTOMES (GHOST VACUUM)** aspire les vampires vagabonds, appelés "Roamers," pendant que vous parcourez les rues de la cité.
- LES PIEGES A FANTOMES (GHOST TRAPS)** servent à attraper et à emprisonner les Slimers. Chaque piège ne peut retenir qu'un seul prisonnier et, sans eux, vous ne pourrez pas gagner d'argent.
- L'AMORCE A FANTOME (GHOST BAIT)** attire les Roamers qui se rassemblent périodiquement pour former le Marshmallow Man. Sans cet appât, vous ne pourrez l'arrêter (cf. plus bas nos **CONSEILS DE SECURITE**). Les appâts se vendent à cinq dollars.
- LA CELLULE PORTABLE A LASER (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM)** vous permet d'emprisonner dix Slimers dans votre véhicule et d'économiser ainsi le temps du trajet jusqu'au QG pour aller chercher d'autres pièges.

### CARTE DE LA VILLE

Une carte géographique de la ville apparaît sur l'écran, avec le temple sinistre de Zuul en son centre et le QG au bas. Les bâtiments clignotants rouges revelent la présence d'un Slimer.

- Conduisez votre véhicule vers les bâtiments clignotants rouges en prenant le chemin le plus court possible. Sur votre passage, immobilisez en le touchant tout Roamer se dirigeant vers Zuul.
- Pour vous placer au niveau des bâtiments situés directement au-dessus de la rue, appuyez sur le bouton. Pour vous positionner vers les bâtiments au-dessous de la rue, tirez le joystick en arrière et enfoncez le bouton.

### LES RUES

Guidez le véhicule vers les Roamers que vous avez éventuellement immobilisés sur votre chemin, et appuyez sur le bouton pour les faire disparaître par aspiration afin de les empêcher d'arriver au Temple de Zuul. L'énergie maxi de la ville augmente de 100 unités chaque fois qu'un Roamer atteint Zuul.

### POUR VAINCRE LES FANTOMES

Lorsque vous arrivez sur les lieux du désordre, prenez les mesures suivantes en vous aidant du joystick :

- Dirigez votre premier casseau de fantômes dit "Ghostbuster" vers le centre du bâtiment et enfoncez le bouton pour poser le piège. Amenez ensuite votre Ghostbuster à l'extrême gauche de l'écran, orientez-le vers le piège et appuyez de nouveau sur le bouton.
- Le second Ghostbuster apparaît. Dirigez-le vers l'extrême droite de l'écran, orientez-le vers le piège et appuyez sur le bouton. Les deux Ghostbusters tirent leur énergie des générateurs d'ions négatifs qu'ils portent sur le dos.
- Déplacez vos Ghostbusters vers l'intérieur pour coincer le Slimer entre les faisceaux. Mais pour **RIEN**—je répète, **RIEN**—au monde, ne traversez les faisceaux.

- Lorsque votre Slimer sera au-dessus du piège, appuyez sur le bouton. Le piège l'attire et se referme. (Attention : soyez précis, si vous manquez votre cible, vous savez ce qui lui arrive en coulères.)
- Chaque Slimer pris au piège augmente votre marge de crédit, votre gain dépendant de la rapidité de votre réaction. Les points accumulés sont affichés en permanence sur l'écran.

### CONSEILS DE SECURITE ESSENTIELS

- Pour obtenir un relevé de la situation, tapez la **BARRE D'ESPACEMENT** à n'importe quel moment du jeu.
- Chaque Slimer qui réussit à s'échapper augmente de 300 unités la réserve d'énergie maxi de la ville.
- Prenez garde à cette masse monstrueuse de guimauve. Lorsque l'avertissement "**MARSHMALLOW ALERT**" clignote au bas de l'écran, c'est pour vous avertir que les Roamers vont vite se rassembler pour constituer le Marshmallow Man. Tapez immédiatement la touche "B" du clavier pour faire tomber un paquet d'appâts avant que ce sinistre personnage n'écrase un bâtiment.

### FIN DE PARTIE : LE TEMPLE DE ZUUL

La partie se termine lorsque vous vous trouvez dans l'une de ces trois situations :

- Le portier (Gatekeeper) et le gardien des clés (Keymaster) opèrent une jonction au Temple de Zuul et vous n'avez **pas** gagné plus d'argent que vous n'en aviez au départ.
- Le portier et le gardien des clés ont opéré une jonction à Zuul, et vous **avez** suffisamment de crédit, mais vous ne parvenez pas à glisser deux de vos trois Ghostbusters à l'entrée de Zuul.
- Vous vous êtes hissé en haut du Temple de Zuul en parvenant à faire pénétrer furtivement deux Ghostbusters à l'entrée.

### HET SPEL BEGINT

- Zet de computer en disk drive aan, steek de schijf in, en steek een Joystick in opening één.
- Typ: LOAD "\*\*\*\*", 8, 1
- Druk op **RETURN**. Het titel scherm zal nu verschijnen, kort daarna gevolgd door de Ghostbusters muziek. Telkens als u tijdens de meezinger op de spatiebalk drukt zal de computer "Ghostbusters" uitroepen!
- Druk op **F1** voor het introductie scherm. Om gelijk door te gaan naar de keuze van het vervoermiddel drukt u op **F3**.
- Pauzeer het spel door **RUN/STOP** in te drukken. Om verder te spelen druk **RUN/STOP** opnieuw in.
- Om terug te gaan naar het titel scherm, houdt **RUN/STOP** ingedrukt en druk op **RESTORE**.
- Om de cassette te laden; druk op **SHIFT** toets in. Houdt **SHIFT** ingedrukt en druk op de **RUN/STOP** toets. Laat eerst de **RUN/STOP** toets los en daarna de **SHIFT**. Op uw T.V. verschijnt nu—"Press play on tape." Nadat u op "play" gedrukt hebt wordt het scherm blank tijdens het laden van het spel. Dit neemt slechts enkele minuten in beslag. Om aan te gaan, druk op **F1** of **F3**.
- Voor het laden van andere systemen, raadpleeg de bijgesloten kaart.

### GHOSTBUSTERS CONCESSIE

Om uw Ghostbusters concessie te beginnen, moet u door een serie schermen gaan om de uitrusting voor de concessie te kiezen. Wanneer u het titelscherm verlaat door op **F1** of **F3** te drukken, belandt u bij het eerste concessie keuze-scherm aan. De computer drukt een boodschap af in het Engels; zodra dit stopt, voegt u uw naam in, te beginnen met de achternaam, en druk op **RETURN**. De computer zal u dan in het Engels vragen of u een rekening hebt.

Indien u een rekening hebt:

Typ de letter **Y** en druk op **RETURN**. Op dit moment zal de computer vragen wat uw rekening nummer is en u dient dit nummer in te voeren. De computer zal dan naar het vervoermiddel keuze-scherm gaan, en het bedrag wat u in uw rekening hebtzal in witte cijfers op het scherm verschijnen.

Indien u geen rekening hebt:

Typ de letter **N** en druk op **RETURN**. Op dit moment geeft de computer u \$ 10,000 als aanvangsrekening en vervolgens verschijnt het vervoermiddel keuze-scherm.

### KEUZE VAN HET GHOSTBUSTERS VERVOERMIDDEL

U wordt nu voor de keuze gesteld van een uit vier verschillende vervoermiddelen voor gebruik tijdens het spel. U kunt ofwel elke wagen inspecteren door op de spatiebalk van uw C64 te drukken, het nummer van de wagen die u wenst te inspecteren in te drukken en op **RETURN** te drukken, of u kunt een van de wagens kopen door op het wagen nummer van uw keuze te drukken gevolgd door **RETURN**.

De vier beschikbare wagens hebben de volgende kenmerken:

- De compact met een prijs van \$ 2,000, vervoert 5 verschillende voorwerpen en heeft een topsnelheid van 75 mijl per uur.
- De 1963 lijkwagen kost \$ 4,800, vervoert 9 voorwerpen en heeft een topsnelheid van 90 mijl per uur.
- De station wagon kost \$ 6,000, vervoert 11 voorwerpen en heeft een topsnelheid van 110 mijl per uur.
- De high performance wagen kost \$ 15,000, vervoert 7 voorwerpen en heeft een topsnelheid van 160 mijl per uur.

Wanneer u uw keuze gemaakt hebt en de wagen hebt gekocht, gaat u verder naar het scherm voor de keuze van de uitrusting.

### SCHERMEN VOOR DE KEUZE VAN UTRUSTING

#### Scherm 1: Surveillantie apparatuur

In dit scherm kunt u de PK energie detector kopen, de beeld versterker en de marshmallow sensor. Het bedrag wat u na de aanschaf van de wagen nog ter beschikking hebt, wordt aan de rechterzijde bovenaan het scherm in witte cijfers vertoont. Elk van de voorwerpen op dit scherm heeft een prijs afgebeeld in de rechtse kolom; naarmate u voorwerpen koopt wordt de prijs van deze voorwerpen van uw saldo afgetrokken.

Gebruik de Joystick om de vorkheftruck te controlleren en de voorwerpen van uw keuze in uw wagen te laden. Om naar het volgende uitrustings scherm te gaan, typ **2** en druk op **RETURN**.

#### Scherm 2: Vangst apparatuur

De voorwerpen die van dit scherm gekocht kunnen worden zijn Geesten Aas, Vallen en de Geesten stofzuiger. N.B. vallen zijn vereist dus moet u minstens een val kopen. De procedure voor de aankoop van voorwerpen van dit scherm is dezelfde, als voor het scherm voor surveillantie apparatuur. Om naar het volgende scherm te gaan typ het cijfer **3** en druk op **RETURN**.

#### Scherm 3: Opberg apparatuur

Op dit scherm kunt het draagbare laser opberg-systeem kopen voor een prijs van \$ 8000. (Overtuig u ervan dat u genoeg cash over hebt om dit te kopen!)

Wanneer u alle voorwerpen gekocht hebt voor uw concessie, typ **E** en u zult naar de stadskaart gaan.

### EEN CONCESSION OPBOUWEN (BUILDING A FRANCHISE)

Volg de instructies op het scherm voor het kopen en uitrusten van uw vervoermiddel, voor het oplichten en isolaten van voorraad met de vorkheftruck, druk op de knop van de Joystick. Houdt het beschikbare krediet in de gaaten (Bovenaan, rechts).

- De PK ENERGIEDETECTOR (PK ENERGY DETECTOR)** waarschuwt u voor een naderende geest, die een "Slijmerd" ("Slimer") wordt genoemd, door een gebouw rose te kleuren, wanneer u er voorbij gaat.
- De BEELD-VERSTERKER (IMAGE INTENSIFIER)** maakt het makkelijk om de slijmerds te zien wanneer u ze probeert te vangen.
- De "MARSHMALLOW SENSOR"** waarschuwt u voor de op hande zijnde nadering van de gevreesde Marshmallow Man door een gebouw wit te kleuren, als u er naast staat.
- De GEESTENSTOFZUIGER (GHOST VACUUM)** zuigt dwalende spoken op "Dwalers" ("Roamers") genoemd vanner u door de straten van de stad loopt.
- GEESTENVALLEN (GHOST TRAPS)** hebt u nodig om Slijmerds te vangen en op te bergen. Iedere val kan een slijmerd bevatten. Zonder vallen kunt u geen geld verdienen.
- GEESTEN AAS (GHOST BAIT)** trekt de Dwalers aan, die zich soms samen voegen en de Marshmallow Man vormen. Zonder **AAS** kunt u ze niet stoppen. (Zie belangrijke veiligheidswenken hieronder). Een aankoop geeft u aas ter waarde van vijf dollar.
- Het **DRAAGBARE LASER OPSLUIT SYSTEEM (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM)** kan tien slijmerds in uw vervoermiddel opbergen. Hiermee verliest u geen tijd door heen en weer naar het hoofdkwartier te reizen om meer vallen te halen.

### STADSKAART

Een kaart van de stad verschijnt met Zuuls afschuwelijke tempel in het centrum en het hoofdkwartier aan de onderkant. Rood knipperende gebouwen geven de aanwezigheid van een slijmerd aan.

- Leidt uw vervoermiddel langs de kortst mogelijke route naar de rood knipperende gebouwen. Onderweg, bevries de Dwalers die op weg naar Zuul zijn, door ze aan te raken.
- Om positie in te nemen bij gebouwen die direct boven de straat liggen, druk op de knop. Om positie in te nemen bij gebouwen die onder de straat liggen, trek de Joystick naar u toe en druk op de knop.

### DE STRATEN

Stuur het vervoermiddel op voorbijaande Dwalers af (indien u ze bevoren hebt) en druk op de knop om ze op te zuigen. Dit verhindert ze om naar de Tempel van Zuul te gaan. Het PK energie niveau van de stad stijgt met 100 voor iedere Dwaler die bij Zuul aankomt.

### GEESTEN VANGEN

Wanneer u op de plaats van oproer aankomt, neem de volgende stappen met de Joystick.

- Richt de eerste Ghostbuster op het centrum van het gebouw en druk op de knop om de val te zetten. Beweeg hem vervolgens naar uiterst links op het scherm, richt hem op de val en druk opnieuw op de knop.

- De tweede Ghostbuster verschijnt nu. Beweeg hem naar uiterst rechts op het scherm, richt hem op de val en druk op de knop. Beide Ghostbusters aktiveren nu hun negatieve ionizatie rugzakken.



- Ponga en marcha el computador y la unidad de disco, inserte el mismo y enchufe la palanca de joystick en el puerto uno.
- Escriba: LOAD """"8,1
- Oprima la tecla **RETURN**. El título aparecerá en la pantalla, e inmediatamente la melodía de Ghostbusters se oirá. Al oprimir la **SPACE BAR** (Barra espaciadora) mientras se escuche dicha melodía la computadora replicará "¡Ghostbusters!"
- Oprima la tecla **F1** para obtener la pantalla de introducción. Para pasar directamente a la selección de vehículos oprima la tecla **F3**.
- Si desea interrumpir el juego, oprima **RUN/STOP**, y para continuar vuelva a oprimir la misma tecla.
- Para volver a la pantalla de título inicial, manteniendo la tecla **RUN/STOP** oprimida, presione la tecla **RESTORE**.
- Para colocar el cassette: Presione la tecla **SHIFT**, y manteniéndola baja, oprima la tecla **RUN/STOP**. Suelte entonces la tecla **RUN/STOP** y luego la **SHIFT**. En su pantalla de T.V. se podrá leer "Press play on tape." Una vez que usted haya oprimido la tecla **PLAY** del grabador, no habrá más imagen en la pantalla mientras el juego se carga en la computadora. Esta operación toma solamente unos pocos minutos. Para comenzar, oprima **F1** o **F3**.
- Para cargar otros sistemas, diríjase a la tarjeta de instrucciones que se adjunta.

##### CONCESION DE GHOSTBUSTERS

En la etapa de obtención de la concesión de Ghostbusters, usted deberá pasar por una serie de pantallas con el objeto de seleccionar los equipos necesarios para la concesión. Al dejar la pantalla de títulos oprimiendo la tecla **F1** o **F3**, aparecerá la primera pantalla de selección de equipos para la concesión. La computadora escribirá un mensaje en inglés, y cuando termine usted deberá ingresar su apellido primero, luego su nombre y oprimir la tecla **RETURN**. Acto seguido la computadora le preguntará, también en idioma inglés, si usted posee una cuenta.

**Si usted tiene una cuenta:**

Oprima la tecla **Y**, y luego **RETURN**. En este momento la computadora le preguntará cuál es su número de cuenta, y usted debe ingresar dicho número. La computadora luego pasará a la pantalla de selección de vehículos, y mostrará con caracteres blancos en la pantalla el importe que usted posee en su cuenta.

**Si usted no tiene una cuenta:**

Oprima la tecla **N**, y luego **RETURN**. En este momento la computadora le asigna 10 000 dólares, como saldo inicial, y luego pasa a la pantalla de selección de vehículos.

##### SELECCION DE VEHICULOS PARA LAS OPERACIONES DE GHOSTBUSTERS

En este momento usted se halla en condiciones de elegir uno de los cuatro vehículos que se ofrecen para usar durante el juego. Usted puede inspeccionar cualquiera de los vehículos simplemente oprimiendo la barra espaciadora de su C 64, tecleando el número del vehículo que desea inspeccionar, y oprimiendo la tecla **RETURN**. Para adquirir cualquiera de ellos simplemente ingrese el número del vehículo que haya elegido y oprima **RETURN**.

Los cuatro vehículos que usted puede adquirir son los siguientes:

- El compacto, con un costo de 2 000 dólares, puede transportar una carga de cinco equipos, y desarrolla una velocidad máxima de 75 millas por hora.
- El coche fúnebre de 1963, con un costo de 4 800 dólares, transporta una carga de nueve equipos y desarrolla una velocidad máxima de 90 millas por hora.
- La camioneta rural, con un costo de 6 000 dólares, transporta una carga de 11 equipos y desarrolla una velocidad máxima de 110 millas por hora.
- El coche de desempeño especial, con un costo de 15 000 dólares, transporta una carga de 7 equipos y desarrolla una velocidad máxima de 160 millas por hora.

Una vez que usted haya decidido qué vehículo desea, y lo haya adquirido, deberá pasar a las pantallas de selección de equipos.

##### PANTALLAS DE SELECCION DE EQUIPOS

**Pantalla 1: Equipos de monitoreo y detección**

En esta pantalla usted puede adquirir el detector de energía espectral (PK energy detector), el intensificador de imágenes (Image intensifier), y el sensor de malvavisco (Marshmallow sensor). La cantidad de dinero que usted posee aun, luego de adquirir el vehículo, se ilustra en caracteres blancos en el extremo superior derecho de la pantalla. Cada uno de los equipos que se ofrecen en esta pantalla va acompañado de su precio correspondiente en la columna de la derecha; a medida que usted adquiere equipos, el costo de los mismos se deducirá de la cantidad de dinero que aun posee.

Utilice la palanca de joystick para controlar el elevador de carga y colocar los equipos que adquiera en su vehículo. Para pasar a la segunda pantalla de selección de equipos, escriba el No. **2** y oprima la tecla **RETURN**.

**Pantalla 2: Equipos de captura**

Los equipos que pueden adquirirse en esta etapa son carnada para fantasmas (Ghost bait), trampas para fantasmas (Traps) y la aspiradora de fantasmas (Ghost vacuum). Nótese que las trampas son obligatorias, por lo cual usted debe adquirir al menos una. El procedimiento para la adquisición de los equipos de la presente pantalla es similar al de la pantalla de equipos de monitoreo y detección. Para pasar a lu última pantalla de selección de equipos, escriba el No. **3**, y oprima la tecla **RETURN**.

**Pantalla 3: Equipos de almacenaje**

En esta etapa usted puede adquirir el sistema portátil de encierro de fantasmas por rayo laser, a un costo de 8 000 dólares. (Asegúrese de tener suficiente dinero para poder comprarlo.

Una vez que haya adquirido todos los equipos que desee para su concesión, oprima le tecla **E** y pasará a la parte del juego denominada Plano de la ciudad.

##### PARA ADQUIRIR UNA CONCESION (BUILDING A FRANCHISE)

Siga las instrucciones en la pantalla para adquirir y equipar su vehículo. Con el objeto de cargar y descargar provisiones con el elevador de carga, oprima el botón de la palanca de joystick. Vigile atentamente la cantidad de dinero disponible, en el ángulo superior derecho de la pantalla.

- EL DETECTOR DE ENERGIA SPECTRAL MAXIMA (PK ENERGY DETECTOR)**, le advierte que un fantasma, llamado "Slimer" se aproxima, al colorear de rosa los edificios que usted va pasando.
- EL INTENSIFICADOR DE IMAGENES (IMAGE INTENSIFIER)**, hace que los Slimers sean más fácilmente visibles cuando usted trata de atraparlos.
- EL SENSOR DE MALVAVISCO (MARSHMALLOW SENSOR)**, le advierte del acecho cercano del malvado Hombre de malvavisco al colorear de blanco los edificios próximos.
- LA ASPIRADORA DE FANTASMAS (GHOST VACUUM)**, aspira los espectros errantes (llamados "Roamers") mientras usted se desplaza por las calles de la ciudad.
- LAS TRAMPAS PARA FANTASMAS (GHOST TRAPS)** son las armas que usted utiliza para atrapar y almacenar los Slimers. Cada trampa aloja a un Slimer, y las ellas, usted no puede ganar dinero alguno.
- LA CARNADA PARA FANTASMAS** atrae a los Roamers, que periódicamente se unen para formar al Hombre de malvavisco. Sin dicha carnada, no se lo puede detener. (Ver los consejos importantes de seguridad que se enumeran más adelante). La carnada se vende a cinco dólares.
- EL SISTEMA PORTATIL DE ENCIERRO POR RAYO LASER (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM)** almacena hasta diez Slimers en su vehículo, y ahorra tiempo de viaje al Cuartel Central en busca de más trampas.

- Conduzca su vehículo hacia los edificios rojos intermitentes, tomando la ruta más corta posible. Al hacer ésto, inmovilice a los Roamers que se dirijan al Templo de Zuul, simplemente al tocarlos.
- Con el objeto de posicionarse en los edificios ubicados directamente sobre la calle, oprima el botón. Si desea posicionarse en los edificios por debajo de la calle, dirija hacia atrás la palanca de joystick y oprima el botón.

##### LAS CALLES

Conduzca su vehículo en dirección a los Roamers que usted haya inmovilizado y oprima el botón con el objeto de aspirarlos. Esta operación les impide llegar al Templo de Zuul. El nivel de energía espectral máxima de la ciudad se incrementa en 100 unidades cada vez que un Roamer llega al Templo.

##### PARA VENCER A LOS FANTASMAS

Cuando usted llegue al lugar de los disturbios, efectue las siguientes operaciones con su palanca de joystick:

- Lleve al primer atrapador de fantasmas (Ghostbuster), hacia el centro del edificio y oprima el botón para colocar la trampa. Luego llévelo hacia el extremo izquierdo de la pantalla, dirijalo hacia la trampa, y oprima el botón nuevamente.
- Inmediatamente, aparece el segundo Ghostbuster. Llévelo hacia el extremo derecho de la pantalla, dirijalo hacia la trampa y oprima el botón. Ambos Ghostbusters obtienen su energía de los ionizadores negativos que llevan en sus mochilas.
- Desplace a sus Ghostbusters hacia el interior de la pantalla para atrapar al Slimer entre los arroyos, pero **DE NINGUNA MANERA**, cruce dichos arroyos.
- Una vez que el Slimer se encuentre sobre la trampa, oprima el botón. La trampa lo empujará hacia adentro (Haga esto con cuidado y precisión: si falla, ya sabe lo que le espera).

- Cada Slimer que usted atrapa incrementa su margen de crédito. La cantidad que usted gana depende de la rapidez de su respuesta. El valor de su crédito acumulado se ilustra en la pantalla en todo momento.
- Cada Slimer que logre escaparse incrementa el nivel de energía espectral máxima de la ciudad en 300 unidades.
- Manténgase siempre alerta del monolito monstruoso de malvavisco. Cuando la luz de Alerta de malvavisco (**MARSHMALLOW ALERT**) se enciende en la parte inferior de la pantalla, los Roamers tratarán de umirse rápidamente para formarlo. Inmediatamente, usted deberá oprimir la tecla "B" en el teclado para soltar un poco de carnada antes de que el temible monstruo se abalance sobre alguno de los edificios.

##### CONSEJOS IMPORTANTES DE SEGURIDAD

- Oprima la **BARRA ESPACIADORA** en cualquier momento durante el juego para un informe de situación.
- Cada Slimer que logre escaparse incrementa el nivel de energía espectral máxima de la ciudad en 300 unidades.
- Manténgase siempre alerta del monolito monstruoso de malvavisco. Cuando la luz de Alerta de malvavisco (**MARSHMALLOW ALERT**) se enciende en la parte inferior de la pantalla, los Roamers tratarán de umirse rápidamente para formarlo. Inmediatamente, usted deberá oprimir la tecla "B" en el teclado para soltar un poco de carnada antes de que el temible monstruo se abalance sobre alguno de los edificios.

##### FIN DEL JUEGO: EL TEMPLO DE ZUUL

El juego concluye de las tres siguientes maneras:

- El portero (Gatekeeper) y el encargado de las llaves (Keymaster) juntan sus fuerzas en el Templo de Zuul y usted **no** ha ganado más dinero de aquél con el cual comenzó originalmente.
- El portero y el encargado de las llaves han juntado sus fuerzas en Zuul, y usted **si** tiene suficiente crédito, pero no ha podido ingresar dos de sus tres atrapadores de fantasmas (Ghostbusters) al Templo.
- Usted llega exitosamente a la cima del Templo de Zuul, ingresando dos Ghostbusters por la entrada.

##### INIZIO DEL GIOCO

- Accendi il computer e l'unità a dischi, inserisci il dischetto nell'apposito alloggiamento ed il joystick nella porta 1.
- Scrivi: LOAD """"8,1.
- Premi **RETURN**. Viene visualizzata l'immagine titolo seguita dopo pochi istanti dal motto musicale "Ghostbusters". Premendo la **BARRA SPAZIATRICE** in qualsiasi momento durante questa fase, il computer ripete le parole "Ghostbusters!"
- Premi **F1** per visualizzare lo schermo di introduzione, **F3** per passare immediatamente alla selezione dell'autoveicolo.
- Per interrompere il gioco basta premere **RUN/STOP**. Premi **RESTORE** per proseguire.
- Per caricare la cassetta, premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, quindi rilascia prima **RUN/STOP** poi **SHIFT**. Sullo schermo vedrai il messaggio "Press play on tape" (Premere **PLAY** sul registratore). Premi **PLAY** per cancellare lo schermo durante la fase di caricamento che comunque dovrebbe durare solo qualche minuto. Premi **F1** o **F3** per cominciare il gioco.
- Per avviare sistemi diversi, vedi la scheda acclusa.

##### CONCESSIONE DI GHOSTBUSTERS

Per lanciare la tua concessione di Ghostbusters, dovrai esaminare una serie di schermi che ti permetteranno di selezionare i necessari equipaggiamenti. Premi **F1** o **F3** per abbandonare l'immagine titolo e visualizzare il primo schermo di selezione contenente un messaggio in lingua inglese a cui dovrai rispondere introducendo il tuo nome e cognome (per primo), quindi **RETURN**. Il computer ti chiederà se hai un conto.

**Se hai un conto:**

Batti la lettera "**Y**" e premi **RETURN**. Introduci il numero del conto in risposta alla richiesta del computer. Il computer passerà automaticamente allo schermo di selezione della macchina ed il saldo verrà visualizzato in bianco.

**Se non hai un conto:**

Batti la lettera "**N**" e premi **RETURN**. Il computer ti darà 10.000 dollari per iniziare il gioco e passerà allo schermo di selezione della macchina.

##### SELEZIONE DELL'AUTOVEICOLO

Potrai scegliere uno di quattro autoveicoli per l'uso durante il gioco. Per esaminarli premi la barra spaziatrice seguita dal numero dell'autoveicolo che vuoi visualizzare, quindi premi **RETURN**. Oppure fai subito l'acquisto premendo il numero corrispondente all'auto e premendo **RETURN**.

Le quattro automobili disponibili sono:

- L'utilitaria costa 2.000 dollari, ha posto per 5 articoli e può raggiungere una velocità massima di 75 miglia all'ora.
- Il carro funebre costa 4.800 dollari, ha posto per 9 articoli e può raggiungere una velocità massima di 90 miglia all'ora.
- La giardinetta costa 6.000 dollari, ha posto per 11 articoli e può raggiungere una velocità massima di 110 miglia all'ora.
- L'automobile sportiva costa 15.000 dollari, ha posto per 7 articoli e può raggiungere una velocità massima di 160 miglia all'ora.

Dopo che avrai acquistato la macchina, potrai passare allo schermo di selezione degli equipaggiamenti.

##### SCHERMI DI SELEZIONE DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

**Schermo 1: apparecchiature di controllo**
In questo schermo potrai acquistare il rivelatore di energia PK, l'intensificatore di immagini ed il sensore caramelle. L'importo rimanente dopo l'acquisto dell'auto viene visualizzato in bianco nell'angolo superiore destro dello schermo. Il prezzo di ogni articolo, indicato nella colonna destra, viene dedotto dal tuo totale.

Utilizza il joystick per manovrare il carrello a forza e trasportare gli articoli desiderati alla tua macchina. Per passare allo schermo successivo, batti "**2**" e premi **RETURN**.

**Schermo 2: articoli per la cattura**

Gli articoli che potrai acquistare in questo schermo sono l'esca per fantasmi, le trappole e l'aspirafantasmì. Nota che trappole sono assolutamente necessarie, per cui ne dovrai comprare almeno una. Il procedimento per l'acquisto di questi articoli è identico a quello per le apparecchiature di controllo. Per passare all'ultimo schermo, batti il numero "**3**" e premi **RETURN**.

**Schermo 3: attrezzature per l'imprigionamento**

Questo si riferisce al sistema laser portatile per l'imprigionameto dei fantasmi e costa 8.000 dollari. (Assicurati di avere sufficiente denaro!)

Quando hai finito di comprare tutto ciò di cui avrai bisogno, batti "**E**" per passare allo schermo mappa.

##### CREAZIONE DI UNA CONCESSIONE (BUILDING A FRANCHISE)

Segui le istruzioni descritte sullo schermo sull'acquisto ed equipaggiamento del tuo veicolo.

Premi il pulsante del joystick per sollevare e rilasciare col carrello a forza. Osserva l'ammontare del credito disponibile (angolo superiore destro).

- IL RIVELATORE DI ENERGIA PK** ti avverte dell'arrivo di un fantasma "Slimer" cambiando il colore di un edificio a rosa.
- L'INTENSIFICATORE DI IMMAGINI** rende più visibili gli Slimer che cerchi di catturare.
- IL SENSORE CARAMELLE** ti avverte dell'arrivo dei malfamati Uomini Caramella cambiando il colore di un edificio a bianco.
- L'ASPIRAFANTASMI** ti aiuta ad eliminare gli spettri itineranti (chiamati "Roamers") mentre perlustri le strade della città.
- Le **TRAPPOLE PER FANTASMI** ti permettono di catturare gli Slimer e di tenerli prigionieri. Ogni trappola ha posto per uno Slimer. Senza di loro non puoi far soldi.
- L'ESCA PER FANTASMI** attira i Roamer che, periodicamente, si uniscono a formare un uomo caramella. **L'ESCA** rappresenta l'unico metodo per arrestarne l'avanzata (vedi oltre: **IMPORTANTI SUGGERIMENTI**). Ogni acquisto ha un valore di cinque dollari.
- IL SISTEMA PORTABILE LASER DI IMPRIGIONAMENTO** ti consente di conservare cinque Slimer nel tuo veicolo e quindi di risparmiare tempo qualora ti sia necessario tornare alla centrale fantasmì (GHQ) per procurarti delle altre trappole.

##### MAPPA ELETTRONICA

Viene visualizzata una carta della città con l'orribile tempio di Zuul nel centro e la centrale fantasmì nella parte inferiore. Il lampeggiare degli edifici rossi indica la presenza di uno Slimer.

- Porta il tuo veicolo davanti a un edificio rosso percorrendo, per raggiungerlo, il tragitto più breve. Nel frattempo, immobilizza—loccandolo—ogni Roamer che si dirige verso Zuul.
- Premi il pulsante per posizionarti davanti agli edifici situati direttamente sopra alla strada, spingi indietro il joystick e premi il pulsante per posizionarti davanti agli edifici situati sotto.

##### LE STRADE

Guida la macchina in direzione dei Roamer precedentemente immobilizzati (se presenti) e premi il pulsante per aspirarli. Eviterai così che essi raggiungano il Tempio di Zuul. Il livello di energia PK della città aumenta di 100 ogni volta che un Roamer raggiunge Zuul.

##### DISTRUZIONE DEI FANTASMI

Quando arrivi alla sede dei disturbi, esegui le seguenti operazioni:

- Dirigi il primo Ghostbuster verso il centro dell'edificio e premi il pulsante per depositare la trappola. Guidalo quindi in fondo a sinistra, giralo verso la trappola e premi di nuovo il pulsante.
- A questo punto appare il secondo Ghostbuster. Guidalo in fondo a destra, giralo verso la trappola e premi il pulsante. Entrambi i Ghostbuster si alzano in volo con gli "unicotteri" a ioni negativi.
- Dirigi i Ghostbuster verso il centro dello schermo per intrappolare lo Slimer tra i due raggi. Ma non attraversare i raggi **A NESSUN COSTO**.
- Quando lo Slimer è direttamente sulla trappola, premi il pulsante per farlo cadere dentro (Attento, però, sai già quali sono le conseguenze di uno sbaglio).
- Ogni Slimer intrappolato aumenta il tuo credito secondo la velocità del tuo intervento. Il credito cumulativo viene sempre visualizzato sullo schermo.

##### IMPORTANTI SUGGERIMENTI

- Premendo la **BARRA SPAZIATRICE** durante il gioco otterrai informazioni sullo stato attuale.
- La fuga di uno Slimer aggiunge 300 unità al livello di energia PK.
- Fai particolare attenzione all'orribile mostro caramella. Quando il segnale luminoso d'allarme lampeggia nella parte bassa dello schermo, i Roamer si radunano e formano il mostro. Premi immediatamente il tasto "B" per visualizzare l'esca prima che il mostro distrugga un edificio.

##### FINE DEL GIOCO: IL TEMPIO DI ZUUL

Il gioco può concludersi in tre diverse maniere.

- I custodi del tempio e della chiave uniscono le forze e ti impediscono di guadagnare più di quanto avevi all'inizio del gioco.
- Dopo che i custodi del tempio e della chiave hanno stabilito la loro alleanza, anche se hai un credito sufficiente, non sei in grado di far entrare due dei tre Ghostbusters all'interno di Zuul.
- Hai raggiunto la cima del Tempio di Zuul facendovi entrare dentro due Ghostbusters.

##### ZUM ANFANGEN

- Schalten Sie Ihren Computer und Ihr Plattenlaufwerk ein, legen Sie die Diskette ein und schließen Sie den Steuerknüppel an Anschluß 1 an.
- Tippen Sie: LOAD """"8,1
- Drücken Sie die **RETURN**-Taste, dann erscheint der Titel und kurz darauf hören Sie den Ghostbusters-Song. Jedesmal, wenn Sie während des Songs die Leertaste drücken, wird der Computer "Ghostbusters!" ausrußen.
- Drücken Sie die **F1**-Taste, um den Einführungs-Bildausschnitt zu bekommen. Um direkt zur Fahrzeugauswahl zu gelangen, drücken Sie die **F3**-Taste.
- Um das Spiel zu unterbrechen, drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste, um wieder weiterzumachen, drücken Sie **RUN/STOP** nocheinmal.
- Sie kehren zum Titel zurück, indem Sie **RUN/STOP** niedergedrückt halten und gleichzeitig die **RESTORE**-Taste drücken.
- Laden Ihrer Kasette: Halten Sie die **UMSCHALT (SHIFT)**-Taste niedergedrückt und drücken Sie gleichzeitig die **RUN/STOP**-Taste, lassen Sie dann die **RUN/STOP**-Taste wieder los und schließlich die **UMSCHALT**-Taste. Auf Ihrem Bildschirm erscheint nun "Press play on tape". Nachdem Sie die "Play"—(oder "Start")-Taste an Ihrem Kassettenrecorder gedrückt haben, wird die Anzeige auf Ihrem Bildschirm für einige Minuten verschwinden, während das Spiel geladen wird. Zum Anfangen des Spiels drücken Sie die **F1**-, oder die **F3**-Taste
- Ladeanweisung für andere Spiele finden Sie auf beiliegender Karte.

##### GHOSTBUSTERS-UNTERNEHMEN

Bevor Sie Ihr Ghostbusters-Unternehmen aufmachen, müssen Sie auf einer Reihe von Bildschirmausschnitten Material und Geräte für Ihre Firma auswählen. Nachdem Sie durch Drücken der **F1**- oder **F3**-Taste den Anfangs-Bildausschnitt verlassen, kommen Sie zum ersten Auswahl-Bildausschnitt, oder Menu. Der Computer wird Ihnen eine Nachricht in Englisch anzeigen, woraufhin Sie Ihren Namen eingeben, Nachname zuerst, und dann die **RETURN**-Taste drücken. Danach wird Sie der Computer in Englisch fragen, ob Sie ein Konto besitzen.

**Wenn Sie ein Konto haben:**

Geben Sie den Buchstaben "**Y**" (für yes = ja) ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Nun fragt Sie der Computer nach Ihrer Kontonummer, und Sie sollen diese eingeben. Danach geht der Computer zum Fahrzeugauswahl-Menü weiter, wobei Ihr Kontostand auf dem Bildschirm in weißen Ziffern angezeigt bleibt.

**Wenn Sie kein Konto haben:**

Geben Sie den Buchstaben "**N**" (für no = nein) ein. Dann wird Ihnen der Computer ein Startkapital von \$ 10.000 zuweisen, und Sie können zum Fahrzeugauswahl-Menü weitergehen.

##### AUSWAHL DES GHOSTBUSTERS-FAHRZEUGES

Nun werden Ihnen vier verschiedene Fahrzeuge zur Anwendung während des Spiels angeboten. Sie können die zur Wahl stehenden Fahrzeuge besichtigen, indem Sie die Leertaste Ihres C-64 drücken, dann die Nummer des Fahrzeuges eintasten und schließlich die **RETURN**-Taste drücken; Sie können aber auch ein jedes der Fahrzeuge einfach durch Eintasten der entsprechenden Nummer und Drücken der **RETURN**-Taste erwerben.

- Für \$ 2.000, der Kleinwagen mit einer Spitz-engeschwindigkeit von 120 km/h und Platz für 5 Geräte.
- Für \$ 4.800, der Leichenwagen mit einer Höchstgeschwindigkeit von 145 km/h und Platz für 9 Geräte.
- Für \$ 6.000, der Kombi mit einer Höchstgeschwindigkeit von 175 km/h und Platz für 11 Geräte.
- Und für \$ 15.000 das Hochleistungsfahrzeug, das zwar nur Platz für 7 Geräte hat, dafür aber über eine Spitzgeschwindigkeit von 255 km/h verfügt.

Wenn Sie sich für einen Wagen entschieden und ihn erworben haben, gehen Sie zum Geräteauswahl-Menü weiter.

##### GERÄTEAUSWAHL-MENÜ

**Menü 1: Monitorgeräte**

Auf diesem Menü können Sie den PK-Energiedetektor kaufen, den Image-Verstärker und den "Marshmallow-Sensor". Der Geldbetrag, der Ihnen nach dem Kauf Ihres Fahrzeuges zur Verfügung steht, ist rechts oben auf Ihrem Bildschirm in weißen Ziffern angezeigt. Der Preis für jedes Gerät auf diesem Menü ist rechts davon angegeben, und, sobald Sie einen Kauf tätigen, wird der entsprechende Betrag von Ihrem Konto abgezogen.

Mit dem Steuerknüppel bedienene Sie den Gabelstapler und laden die gewünschten Gegenstände in Ihr Fahrzeug ein. Um zum nächsten Geräteauswahl-Menü zu kommen, tasten Sie "**2**" ein und drücken die **RETURN**-Taste.

**Menü 2: Einfanggeräte**

Von diesem Menu können Sie Gespenster-Köder, Fallen, und den Gespenstersauger kaufen. Vergessen Sie nicht, daß Sie Fallen unbedingt brauchen. Sie müssen also zumindest eine davon kaufen. Der Kaufvorgang auf diesem Menu ist der selbe, wie auf dem ersten Menü. Um zum dritten und letzten Menü zu gelangen, tasten Sie "**3**" ein und drücken die **RETURN**-Taste.

**Menü 3: Aufbewahrungsräte**

Auf diesem Menü können Sie für \$ 8.000 das tragbare Laser-Kerkerssystem erwerben. (Achten Sie darauf, daß Sie noch genug Geld dafür übrig haben!)

Wenn Sie alle Geräte, die Sie für Ihr Unternehmen brauchen, gekauft haben, tasten Sie "**E**" ein, was Sie zum Stadtplanabschnitt des Spiels bringt.

##### AUFBAU IHRES KONZESSIONS-UNTERNEHMENS (BUILDING A FRANCHISE)

Zum Kauf und zur Ausstattung Ihres Fahrzeuges folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm: das Auf- und Abladen mit dem Gabelstapler geschieht durch drücken des Knopfes am Steuerknüppel. Beachten Sie Ihr verfügbares Guthaben (rechts oben am Bildschirm).

- Der **PK-ENERGIEDETektor (PK ENERGY DETECTOR)** warnt Sie vor sich annähernden, "Scheimer" ("Slimer") genannten Gespenstern, indem er ein Gebäude, an den Sie gerade vorbeikommen rosa erscheinen läßt.
- Der **IMAGE-VERSTÄRKER (IMAGE INTENSIFIER)** macht Schleimer, auf die Sie Jagd machen, besser sichtbar.
- Der "**MARSHMALLOW-SENSOR**" warnt Sie vor dem drohenden Herannahen des fürchterlichen "Marshmallow-Man", indem es das Gebäude, bei dem Sie gerade sind, weiß erscheinen läßt.
- Der **GESPENSTERSAUGER (GHOST VACUUM)** schluckt streunende Ghule, genannt "Streuner" ("Roamers"); die Innen auf den Straßen der Stadt begehen.
- GESPENSTERFALLEN (GHOST TRAPS)** dienen zum Einfangen und Aufbewahren von je einem Schleimer. Ohne diese Fallen können Sie nichts verdienen.
- GESPENSTER-KÖDER (GHOST BAIT)** zieht Streuner an, die sich hin und wieder zusammen tun, um den Marshmallow-Man zu bilden. Ohne **KÖDER** können Sie ihn unmöglich aufhalten. (Siehe die **WICHTIGEN SICHERHEITSTIPS** weiter unten). Mit jedem Kauf bekommen Sie Köder für fünf Dollar.
- Das **TRAGBARE LASER-KERKERSYSTEM (PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM)** hält Schleimer in Ihrem Fahrzeug gefangen und spart Ihnen die Hinund Herfahrierei zum GHQ (Ghostbusters-Hauptquartier) für mehr Fallen.

##### STADTPLAN

Auf Inrem Bildschirm erscheint eine Stadplan mit dem schrecklichen Tempel des Zuul in der Mitte und dem GHQ unten. Rot blinkende Gebäude zeigen die Gegenwart eines Schleimers an.

- Führen Sie Ihr Fahrzeug auf dem kürzest möglichen Weg zu den rot blinkenden Gebäuden. Währenddessen frieren Sie alle Streuner, die auf dem Weg zu Zuul sind, ein, indem Sie sie berühren.
- Zum Einnehmen einer Position bei Gebäuden, die auf Ihrem Bildschirm direkt oberhalb der Straße liegen, drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel, für Gebäude, die unterhalb der Straße liegen, ziehen Sie den Steuerknüppel zurück und drücken dann den Knopf.

##### ENDE DES SPIELS: DER TEMPEL DES ZUUL

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- Wenn Sie nicht mehr verdient haben, als Ihr Anfangsguthaben war, und der Torwächter (Gatekeeper) und der Schlüsselmeister (Keymaster) sich beim Tempel des Zuul zusammen tun.
- Wenn Sie ausreichend Kredit verdient haben, der Torwächter und der Schlüsselmeister sich beim Tempel des Zuul zusammengeant haben, Sie aber nicht in der Lage sind, zwei Ihrer drei Ghostbuster in den Eingang des Tempels zu bringen.
- Wenn Sie erfolgreich die Spitze von Zuuls Tempel erreichen, indem Sie zwei Ghostbuster in seinen Eingang bringen.

##### DIE STRASSEN

Lenken Sie Ihr Fahrzeug auf vorbeikommende Streuner zu (wenn Sie weiche eingefroren haben) und drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel, um sie aufzusaugen. Dadurch verhindern Sie, daß die Streuner Zuuls Tempel erreichen. Für jeden Streuner, der Zuuls Tempel erreicht, erhöht sich das PK-Energieniveau für die Stadt jeweils um 100.

##### EINFANGEN DER GESPENSTER

Wenn Sie am Ort des Alarms ankommen, verfahren Sie mit Ihrem Steuerknüppel folgenderweise:

- Steuern Sie den ersten Ghostbuster auf die Mitte des Gebäudes zu und drücken Sie den Knopf, um die Falle zu legen. Dann bewegen Sie ihn ganz nach links auf Ihrem Bildschirm, drehen ihn zur Falle und drücken den Knopf nocheinmal.
- Jetzt erscheint der zweite Ghostbuster. Lenken Sie ihn ganz nach rechts auf Ihrem Bildschirm, drehen Sie ihn zur Falle hin und drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel. Beide Ghostbuster werden nun ihre tragbaren Negativ-Ionisationsgeräte aktivieren.
- Dann bewegen Sie Ihre Ghostbuster zur Mitte, um den Schleimer zwischen den Strahlen einzufangen. Lassen Sie die Strahlen aber auf keinen Fall, ich wiederholen, **AUF KEINEN FALL** sich überschneiden.
- Sobald Sie den Schleimer über die Falle gebracht haben, drücken Sie den Knopf. Die Falle wird ihn dann schnappen. (Sind Sie aber genau! Sie wissen ja, was passiert, wenn Sie ihn verpassen.)
- Jeder gefangene Schleimer erhöht ihr Guthaben. Die Summe Ihres Guthabens ist auf dem Bildschirm immer angezeigt.

##### WICHTIGE SICHERHEITSTIPS

- Während des Spielcs können Sie durch Drücken der Leertaste jederzeit einen Lagebericht bekommen.
- Jeder Schleimer, der Ihnen auskommt, erhöht das PK-Energieniveau der Stadt um 300.
- Hüten Sie sich vor dem grausigen Marshmallow-Monster. Sobald eine **MARSHMALLOW-WARNUNG (MARSHMALLOW ALERT)** unten auf Ihrem Bildschirm blinkt, sind die Streuner dabei schnellstens zum Bilden des Marshmallow-Man zusammenzulaufen. Sie müssen dann sofort durch Drücken der "B"-Taste einen Batzen Köder losslassen, bevor er irgendwelche Gebäude ramponiert.

## DISTRIBUTORS DISTRIBUTEURS VERTEIBSSTELLEN DISTRIBUTORI DISTRIBUIDORES

##### AUSTRALIA

Activision, Inc.
Drawer #7286
Mountain View, CA 94039

##### BELGIUM

Ariola Benelux, N.V.
Blemendreeflaan 3
Avenue des allees fleuries 3
1810 Wemmel, Brussels

##### CANADA

Activision, Inc.
Drawer #7286
Mountain View, CA 94039